ALLUCINAZIONI CONSENSUALI

Antonio Caronia

[*Duel* N. 3, luglio 1993]

Chi legge i giornali e ascolta qualche trasmissione televisiva avrà ormai notato l'uso e l'abuso della parola "virtuale", che giornalisti e intellettuali ci propinano in tutte le salse (l'ultima è la peregrina invenzione di Beniamino Placido, allo scorso Salone di Torino, che il libro sia la prima "realtà virtuale"). Personalmente sto cominciando a stufarmi di questa marmellata mediatica in cui, appena si annusa una novità, si fa di tutto per bruciarla in un sensazionalismo da tabloid, insistendo petulantemente sugli aspetti più roboanti e sulle prospettive apocalittiche, e parlandone a proposito e a sproposito (rischiando così una crisi di rigetto del pubblico, e soprattutto non informandolo in maniera precisa e corretta). E pazienza se si trattasse solo dell'ultima moda, dell'ultima effimera invenzione destinata a consumarsi in un'estate di noia. Nonostante il lavoro dei media per convincerci del contrario, infatti, le realtà virtuali costituiscono forse la più grande metamorfosi percettiva e comunicativa di questa fine di millennio, e sono destinate a influenzare già nei prossimi decenni la nostra vita quotidiana, il nostro modo di vedere le cose e di relazionarci al mondo, le nostre concezioni filosofiche morali e politiche: come peraltro tutte le tecnologie e tutti i media hanno sempre fatto, e in particolare quelli di quest'ultimo secolo.

Dalla fantascienza alla scienza

La storia delle realtà virtuali, invenzione giovanissima, è però già complessa, e rischia anche di apparire fuorviante, in primo luogo per una caratteristica che, sono pronto a scommettere, ritroveremo sempre più spesso in futuro: l'intreccio di aspetti tecnologici, finzioni letterarie e artistiche, e comportamenti sociali che le caratterizza. I nomi, si dice, non sono destini. Ma dobbiamo considerare del tutto casuale che uno dei nomi più misteriosi, forse, ma affascinanti, con cui si parla dei nuovi aggeggi virtuali, il ciberspazio, venga dai libri di fantascienza di William Gibson? E che il nome, ancora più esoterico, con cui sono stati battezzati negli anni ottanta Gibson e i suoi amici, cyberpunk, indichi oggi un complesso fenomeno di costume in cui si intrecciano comportamenti sociali, azioni politiche, "movimenti" di nuovo tipo, consumi culturali di narrativa, cinema, video, musica (l'ultimo fulminato sulla via di Damasco del cyberpunk è nientemeno che Billy Idol)? Se vogliamo provare a capirci qualcosa di più, allora, vi propongo proprio di partire da Gibson e dal suo racconto del 1981, "Burning Chrome" ("La notte che bruciammo Chrome"). Qui compare per la prima volta un nuovo paesaggio, la "matrice" [*matrix*]: essa è niente altro che l'insieme dei dati esistenti nei computer del mondo collegati telematicamente. Nelle parole di Gibson essa è

> *una rappresentazione astratta delle relazioni fra i sistemi di dati. I programmatori autorizzati si inseriscono nel settore della matrice appartenente ai loro datori di lavoro e si trovano circondati da luminose forme geometriche che rappresentano i dati della società. Torri e campi si dispiegano nel non-spazio incolore della matrice, questa*

allucinazione collettiva elettronica che facilita il trattamento e lo scambio di grandi quantità di dati. I programmatori autorizzati non vedono mai le pareti di ICE ("Contromisure Elettroniche d'Intrusione") dietro cui lavorano, le mura d'ombra che nascondono le loro operazioni a occhi indiscreti, agli artisti dello spionaggio industriale, ai truffatori come Bobby Quine. Bobby era un cow-boy. Bobby era uno scassinatore, uno ladro che perlustrava il sistema nervoso elettronico dell'umanità, razziava dati e crediti nell'affollata matrice, lo spazio monocromatico dove le uniche stelle sono costituite da concentrazioni di dati, e in alto bruciano le galassie delle multinazionali e le fredde braccia a spirale dei sistemi militari.

Pochi anni dopo, nel romanzo *Neuromancer* [*Neuromante*] del 1984, Gibson ribattezzava la matrice "ciberspazio" [*cyberspace*]. Una delle descrizioni che se ne trovano suona così:

Case batté se stesso sulla tastiera penetrando, e trovò uno spazio azzurro infinito dove erano allineate delle sfere dai colori in codice, appese a una griglia a maglie strette di luce pallida, azzurra e fluorescente. Nel non-spazio della matrice, l'interno del costrutto di certi dati possedeva illimitate dimensioni soggettive (...) la matrice, luminoso intreccio di logica che si stendeva attraverso quel vuoto senza colore...

Neuromancer ebbe un successo strepitoso. Gardner Dozois, direttore editoriale della *Isaac Asimov's Science Fiction Magazine*, coniò il termine "cyberpunk" per indicare la narrativa di Gibson, di Bruce Sterling e di altri giovani autori (Rudy Rucker, Lewis Shiner, John Shirley) che volevano rinnovare alle radici la fantascienza , a loro parere imbalsamata in vecchi schemi. Nel 1986 usciva l'antologia *Mirrorshades* [Occhiali a specchio], curata da Sterling: era la consacrazione del movimento. Il ciberspazio non è certo l'unica invenzione degna di nota degli scrittori cyberpunk , che descrivono un mondo futuro ma non troppo, zeppo di tecnologie mirabolanti ma già oggi promesse, in cui agiscono le stesse tendenze del mondo di oggi solo un po' più estremizzate, (come l'eclissi del potere politico e la gestione diretta delle grandi multinazionali): il ciberspazio però è l'invenzione che ha avuto più successo, estendendosi presto fuori dai confini letterari. Negli stessi anni in cui Gibson scriveva i suoi racconti, infatti, un gruppo di ricercatori informatici, sparsi in vari laboratori degli USA, metteva a punto qualcosa di molto simile a quella "*allucinazione collettiva elettronica*": nascevano i primi sistemi di "realtà virtuale", universi grafici computerizzati in grado di interagire con l'utente. In alcuni sistemi (quelli "a immersione") l'utente si trova completamente immerso in un mondo di grafica tridimensionale creato dal computer, tramite strumenti come un casco in cui gli occhiali sono sostituiti da piccoli schermi a cristalli liquidi, o un guanto collegato al computer che gli consente di afferrare oggetti del mondo virtuale e (nei modelli più sofisticati) di percepirne il peso e la consistenza. In altri sistemi l'inserimento nel mondo simulato e l'interazione con esso si realizzano ugualmente, ma l'utente non ha bisogno di indossare indumenti ingombranti: il ciberspazio si visualizza sullo schermo di un monitor o di un videoproiettore, e l'utente, ripreso da una telecamera, vede l'immagine di se stesso che agisce nel mondo grafico. Muovendo le mani o il corpo nello spazio fisico vuoto può fare apparire immagini, suonare strumenti o fare altre azioni che avvengono solo nel mondo simulato (così funziona, per esempio, il sistema "Mandala" del canadese Vivid Group, utilizzato in Italia dai Giovanotti Mondani Meccanici).

Ciberspazio e realtà virtuali

I tecnologi che stavano realizzando queste ricerche compresero subito che, in qualche modo, Gibson parlava nei suoi romanzi e racconti della stessa cosa a cui loro lavoravano nel mondo reale. Il termine "ciberspazio" parve loro molto adatto a descrivere anche l'effetto delle loro macchine, e lo adottarono entusiasticamente, invitando Gibson e Sterling ai loro convegni, discutendo con loro, includendo le loro opere nelle austere bibliografie tecnico-scientifiche dei loro saggi. Abbastanza rapidamente, il ciberspazio si rivelava una specie di nuovo paradigma, capace di descrivere fenomeni tecnologici e di costume già in atto, di anticipare tendenze future, e anche di gettare nuova luce su fenomeni del recente passato (vedremo più avanti in che modo).

Cerchiamo allora di capire meglio analogie e differenze tra il ciberspazio immaginato dagli scrittori e quello realizzato dall'informatica. La prima grande differenza è che il ciberspazio di Gibson è una visualizzazione dei dati (prevalentemente economici, ma in generale informativi) che già esistono dentro i computer e le reti che li collegano: Gibson, come abbiamo visto, immagina che questi dati si rendano visibili ai frequentatori del ciberspazio sotto la specie di una città fantastica, che mutua le sue forme dalle ricerche della grafica computerizzata. Il ciberspazio della realtà virtuale, invece, è uno spazio costruito appositamente dal programmatore (in genere simulando il più possibile spazi già esistenti, come case, stanze, prati, aerei, anche se in linea di principio, com'è ovvio, questi spazi potrebbero essere del tutto fantastici e basarsi su leggi fisiche totalmente diverse dalle nostre, il solo limite essendo la fantasia del programmatore), che prevede già nel programma la possibilità di interazione dell'utente. La seconda differenza sta nella forma di collegamento: mentre Gibson (senza ovviamente spiegare come) prevede che i suoi "cow-boy della consolle" si colleghino in via diretta, neuronale, con l'interno del computer , i costruttori di ciberspazi "reali" devono far ricorso ai complessi armamentari che sono stati sommariamente descritti sopra.

Ma, a ben vedere, nessuna di queste due differenze è molto rilevante concettualmente. Già ora, sugli schermi dei nostri computer casalinghi, come su quelli dei grandi sistemi, i database piccoli e grandi appaiono sempre di più in forma di immagini più o meno gradevoli, piuttosto che come lunghe liste di parole o di numeri: è un fenomeno, quello della rappresentazione grafica dell'informazione, che ne rende più semplice e immediata la gestione, e non solo a noi comuni mortali, visto che sempre più anche gli scienziati ne fanno largo uso. Ora nulla vieta di prevedere che, estendendosi questo uso, si costruisca un ambiente grafico che circondi database e programmi per consentirci una navigazione tra essi più semplice e un utilizzo più immediato. Il ciberspazio di Gibson, insomma, da questo punto di vista non sarebbe che uno stadio molto avanzato di pratiche già oggi operanti. La stessa cosa, con qualche cautela in più, vale per i sistemi di collegamento: i primi timidi esperimenti di collegamento "immateriale" con i computer sono già in corso (tramite la registrazione e la lettura da parte del computer delle nostre onde cerebrali, in entrata, e la proiezione di immagini direttamente sulla nostra retina con sottilissimi raggi laser, per quanto riguarda l'uscita): Anche qui si potrebbe sostenere che la letteratura cyberpunk non fa altro che anticipare e rendere più generalizzate tendenze operanti già oggi.

Più rilevanti appaiono perciò le analogie. La prima e la più importante è il carattere collettivo, "consensuale" come dicono i filosofi, del ciberspazio immaginato come di quello reale. Nonostante ciò che temono alcuni critici, infatti, le realtà virtuali non sono concepite come strumenti per isolare il singolo in una sua realtà privata e idiosincratica, ma al contrario come veri e propri spazi comuni, come strumenti di comunicazione per collegare tra loro persone fisicamente lontane e fornire loro esperienze simili a quelle della vita reale (parlare, toccarsi, scambiarsi oggetti) o anche più ricche, per esempio di tipo sinestetico (in cui cioè allo stimolo proveniente da un senso si associa una risposta tipica di un altro senso: generare suoni per mezzo di colori, o immagini con gesti o azioni tattili). Già ora le applicazioni più

interessanti delle realtà virtuale, oltre ai videogiochi (in cui si può giocare da soli ma anche con dei compagni) sono quelle che prevedono l'interazione di più utenti, come la famosa "cucina virtuale" della Matsuhita in cui il cliente e l'architetto entrano insieme per decidere "dal vivo" l'arredamento e la disposizione dello spazio della stanza, o l'uso recente che se ne è fatto a Los Angeles, in cui gli abitanti dei quartieri danneggiati dai riots sono entrati nelle ricostruzioni simulate di vie, case e palazzi per sperimentarle in anteprima. Jaron Lanier, "guru" delle realtà virtuali e fondatore della prima azienda del settore, la VPL, si spinge più in là e arriva a parlare di una "comunicazione post-simbolica", in cui all'uso del linguaggio si sostituirà la creazione diretta degli oggetti e delle idee e la loro condivisione collettiva:

> *La Realtà Virtuale* (ha detto Lanier in un'intervista*) è un mondo che si può e si deve condividere con altri, proprio come il mondo reale. Questa è la cosa che mi attrae della Realtà Virtuale: il fatto che la si possa costruire e che la si possa dividere con altre persone. E' come fare un sogno ad occhi aperti, ma collettivo e non individuale. (...) Supponiamo di avere una macchina del tempo e di poter andare a visitare i nostri antenati, i primi uomini, gli inventori del linguaggio: e supponiamo di poter fornire loro un equipaggiamento da realtà virtuale. Quei nostri antenati avrebbero mai sviluppato il linguaggio? Io suppongo di no, perché la possibilità di cambiare il mondo come si vuole costituisce un modo di esprimersi così potente che fa sembrare ogni descrizione veramente limitata. Ecco perché sono così interessato alla cosiddetta comunicazione post-simbolica. Quando si è in grado di creare ogni tipo di realtà, e di condividerla con altra gente, non c'è più bisogno di descrivere il mondo, perché ne può realizzare ogni aspetto. La comunicazione senza simboli ha un altro ritmo, creato dall'alternanza di momenti in cui il mondo cambia rapidamente e momenti in cui si stabilizza. Questo è l'equivalente dell'effetto di una frase nel linguaggio ...*

L'altra caratteristica fondamentale che accomuna ciberspazio immaginato e realtà virtuali è legata alla precedente. Nel ciberspazio e nelle realtà virtuali non assistiamo più allo svolgersi di eventi indipendenti da noi e dalla nostra volontà, come in un libro, al teatro o al cinema. Quegli spazi sono sensibili, reattivi alle nostre azioni: ciò che noi facciamo, le scelte che compiamo, modificano lo spazio, fanno accadere al suo interno degli *eventi*. In questo caso lo spazio simulato, come lo spazio reale, ha una forte componente di *interattività*: certo non tutta la realtà, come non tutto il ciberspazio, è interattivo. Ci sono componenti che non dipendono dalla nostra volontà, che il partecipante alla realtà virtuale, come chi vive nella vita reale, non può modificare. Ma qui, a differenza che nel mondo reale, le possibilità di modificazione, che sono totali per chi progetta questi spazi artificiali, possono essere estese di molto anche per chi si limita a viverci. E non è impossibile pensare che l'interattività, per ora limitata nelle realtà virtuale a possibilità di modificazione analoghe a quelle che ci sono nel mondo reale (guardarsi intorno, spostare oggetti, magari anche volare), possa essere aumentata e portata non a livello dei singoli eventi, ma a livello della struttura e delle leggi di funzionamento del mondo artificiale. Per esempio l'utente potrebbe, in virtù di qualche menù come quelli dei normali programmi dei personal computer, scegliere lui stesso la struttura dello spazio, l'esistenza o meno di vincoli fisici, il tipo di eventi possibili e di quelli impossibili. Certo neppure nel ciberspazio tutto sarà permesso, dei vincoli anche molto generali saranno ineliminabili, e quindi il ruolo del "progettista dell'universo" continuerà a essere fondamentale: ma lo spazio di libertà del partecipante si allarga moltissimo rispetto a forme di comunicazione tradizionali come la letteratura, il teatro, il cinema o la televisione: qui il partecipante collabora alla creazione dell'evento artistico o comunicativo.

L'ultima analogia tra ciberspazio e realtà virtuali è quella che ci fa scendere più a fondo nella natura di questi nuovi spazi, dandoci magari un brivido ma aprendoci prospettive

affascinanti. C'è chi ha osservato che il ciberspazio, tutto sommato, è parente degli spazi dell'utopia, o dei "mondi alla rovescia" della tradizione popolare, in cui si realizzano vecchi sogni di società felici e di onnipotenza umana. Si potrebbe rispondere che semmai il ciberspazio di Gibson è più un luogo distopico, da incubo, un luogo di conflitto fra le oppressive multinazionali e i dropouts, i ribelli tecnologici che sono protagonisti dei suoi romanzi. Se un parallelo si deve fare con tradizioni antiche o recenti, mi sembra più pertinente (e più sostenuto da riferimenti ai testi) quello con gli "spazi interni", con i labirinti della mente di cui hanno parlato altri scrittori di fantascienza e non, in primo luogo James Ballard. Il ciberspazio, per sua natura, è un luogo in cui l'interno dell'uomo si confonde con l'ipotesi di uno spazio interno alla macchina, in un "*sistema nervoso elettronico dell'umanità*" che ricorda molto precisamente le intuizioni e le profezie di McLuhan. Non scrive lo stesso Gibson che il ciberspazio è la visualizzazione di una astrazione logica? Non è forse il computer l'ultima delle protesi tecnologiche (dalla scrittura alla stampa al telefono al cinema alla televisione) che estendono e portano fuori di noi i nostri sensi, e che questa volta estende e porta fuori di noi la nostra mente? Le realtà virtuali, da questo punto di vista, rappresentano un'estensione non dell'uno o dell'altro dei nostri sensi, non di una o un'altra delle nostre facoltà mentali, ma di tutti noi stessi, di tutto il nostro corpo e di tutta la nostra mente in uno spazio che appare come esterno a noi ma poi si piega, in una topologia miracolosa, e torna al nostro interno. Questo spostamento del confine tra corpo dell'uomo e corpo della macchina richiede quindi la definizione di nuove categorie, di nuove pratiche comunicative adeguate alla complessità della vita e alla mutazione del sistema di attese e di bisogni in cui viviamo. Niente di più e niente di meno ci dicono le realtà virtuali e il ciberspazio.

REALTA' VIRTUALI E CINEMA

Si è detto che il ciberspazio è parente dell'utopia: ma non avrebbe senso, naturalmente, risalire fino a Shangri-la per ritrovare tracce di questo spazio nella storia del cinema. Sarebbe forse più pertinente pensare al finale di *2001: Odissea nello spazio*, straordinaria anticipazione della grafica computerizzata realizzata con mezzi assolutamente analogici e manuali. In realtà il film di Kubrik chiude piuttosto un'epoca, per quanto riguarda l'immagine del computer nel cinema, un'epoca di umanizzazione e insieme demonizzazione del mezzo informatico, aperta (nel filone orwelliano) dalle molle illuminate a luce rotante che rappresentano il grande fratello digitale in *Alphaville* di Godard. Restiamo quindi in tema, e attribuiamo la prima vera autentica apparizione di un ciberspazio su grande schermo a *Tron*, produzione disneyana firmata da Steven Lisberger nel 1980. Il film, noto anche per essere stata la prima produzione commerciale ad essersi avvalsa della grafica computerizzata (16 emozionanti minuti), è proprio la storia di un ragazzo che viene risucchiato all'interno di un computer e qui trova un mondo molto simile a quello reale. Ingenuo, ma pionieristico. Un ciberspazio sui generis è anche quello in cui vive *Max Headroom,* ideale anello di congiunzione fra il mondo degli hacker e quello dei video-clip. A rischio di scontentare i puristi, io direi però che in quegli anni il cinema conosce un ciberspazio ben più interessante: anche se il computer non c'entra, lo spazio televisivo allucinato che risucchia il protagonista di *Videodrome* (1982) di David Cronenberg ha molto a che fare con il ciberspazio (almeno nella versione gibsoniana): e a un certo punto James Woods si mette addirittura un casco che è chiaramente progenitore di quelli di Lanier. D'altra parte Cronenberg è, al pari di Ballard, di Burroughs e di Pynchon, uno dei padri riconosciuti del cyberpunk. I caschi ciberspaziali si affinano con *Brainstorming* (19??) di Douglas Trumbull e culminano, per il momento, con i wendersiani lettori di sogni di *Fino alla fine del mondo* (1992) che sanciscono una volta di più la parentela tra il ciberspazio e la psichedelia, in modo meno rumoroso di come la predica Timothy Leary. Sorvolerei invece sui due film finora dedicati espressamente alla realtà virtuale, *Il tagliaerbe* e *La fortezza*, orribili pasticci (soprattutto il primo) in cui la realtà virtuale non è che il pretesto di un discorso moralistico malissimo confezionato. Da notare invece la garbata e simpatica apparizione del casco in *Toys*: nonostante Robin Williams faccia di tutto per farcela sembrare antipatica, il regista Barry Levinson ha l'accortezza di non demonizzarla.

a.c.